设计策略：优先搭好最基本的游戏框架，并在这之上进行对于游戏性进行新的改变。本策划只对于游戏机制进行解释，具体的数值需要更加进一步的精细设计。

游戏种类：即时策略游戏

机制设计目标：强调游戏决策的多样性和及时性，弱化操作难度。整体机制设计上会鼓励更快的节奏和进攻以提高过程的紧凑型。

游戏机制：

基础机制：游戏的核心玩法基于pvp（不排除后续开发pve的可能性，但是应该与比赛无关），发生在一张无向图上面。无向图的点代表城镇或者资源点（后续设定中可能为其余的形式）。初始双方都会有一座自己的主城，通过资源转化为军队，可以进行占领，防御。军队之间的战斗形式为基于兵种数据的数值计算。

战争迷雾：对于兵种和城镇设计视野范围，为了契合这个设计，道路将会有长度和相应的比例的模型来代表。倾向于将整个游戏架构在一个二维网格上。战争迷雾的设计初衷本身是鼓励玩家进行合理的分兵进行固守，但是考虑到整体的设计目标，考虑将配合其他机制变为鼓励更好的侦察。

兵种设计： 由于游戏背景将视美术的水平而定，所以这里只讨论更加泛化的兵种设计。基本考虑是从普通近战单位，远程单位，快速奔袭单位，侦察。更加进一步的设计将考虑更加细化武器与护甲，攻击方式，科技等方向，但是不倾向与过于复杂的设计体系，以防止过重的实现压力以及成品的上手难度。兵种的设计将会结合具体的资源设计, 最简单的设计方法是基于不同种类的资源进行搭配. 但同时也会考虑用一种相同的资源来进行统一 具体的设计方案待定

城镇/资源点升级: 视最终的资源和兵种设计再来决定

一些已考虑的特殊的机制

传令延迟: 玩家对于单位的指令具有延迟性, 比如考虑加入信鸽等表示信息的传输速度, 加强决策难度

政策卡系统: 玩家在宏观条件下具有可以使用的政策来进行整体上的调控

开发平台: unity 5.0

用于参赛的目前各项考虑:

1. 展现编程能力, 包括整体系统设计, 逻辑, 图形等
2. 游戏与相关数值设计的能力
3. 可能ai接口开放